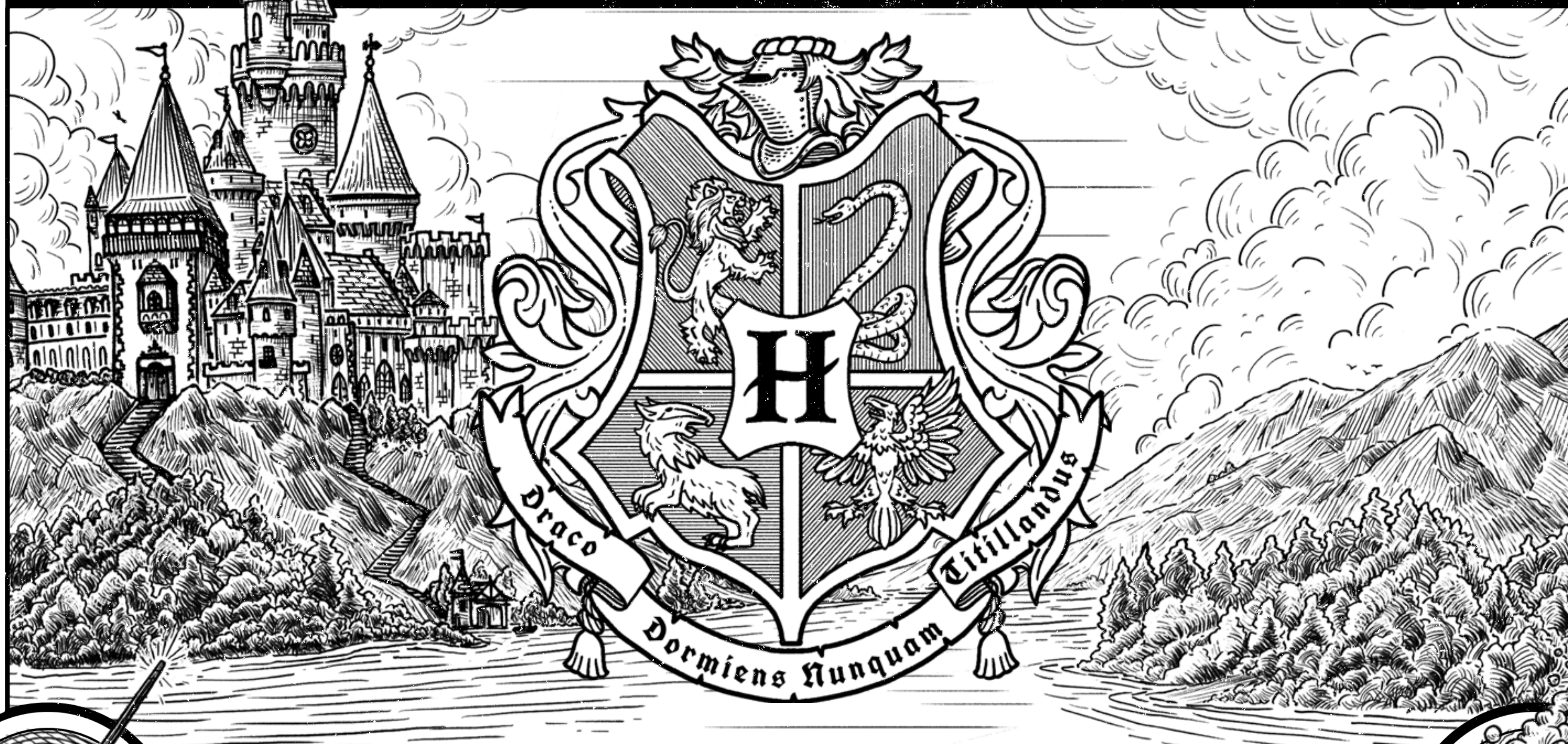
ХРАБРОСТЬ

HOGWARTS

ХИТРОСТЬ



ИНТЕЛЛЕКТ

РОЛЕВАЯ ИГРА

ВЕРНОСТЬ

HOGWARTS

РОЛЕВАЯ ИГРА



ГАРРИ ПОТТЕР: РПГ

POWERED BY THE APOCALYPSE

 Берегите Бумагу! Если можете, печатайте этот документ в двухстороннем режиме. 

ТИТРЫ И БЛАГОДАРНОСТИ

ЭТА ИГРА БЫЛА СИЛЬНО ПОДВЕРЖЕНА ВЛИЯНИЮ...

Мир Апокалипсиса от D. Vincent Baker и Meguey Baker

Мир Подземелий от Sage LaTorra и Adam Koebel

Epyllion от Marissa Kelly

Lasers & Feelings от John Harper

Masks от Brendan Conway

Monster of the Week от Michael Sands и Steve Hickey

Nerver Av Stål (Nerves of Steel) от Simon Pettersson, перевод Catherine Ramen

Simple World от Joe Mcaldno

The Warren от Marshall Miller

World Wide Wrestling от Nathan D. Paoletta

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ...

Ashley Di Dio, for prompting this whole project;

David Rheinstrom for proofreading & advice on the How to Play rules;

Alejandro Melendez, Andrew Calogero, Rhyan Goldman, Sarah Poppe, & Saribel Pages for rules & mechanics ideas;

1of3, Airk, DaveC, DeReel, Paul_T, & rhysmakesthings on the Story-Games.com forums for feedback & design suggestions;

Evanleigh Davis, Neal Tanner, Elsbeth Zurek, Avi, Brandon, Cati, Joel, Julia, Ruth, Ryan, Vic, & everyone at Metatopia 2018 for playtesting & feedback;

And of course, J.K. Rowling, for creating such an amazing world of wizardry & wonder.

ДИСК ЛЕЙМЕР

This transformative work is NOT FOR SALE. It is in no way authorized, approved, licensed, or endorsed by J.K. Rowling, Bloomsbury Publishing, Scholastic Press, or Warner Brothers Entertainment. All copyrights and trademarks referenced herein are the property of their respective owners.

The Apocalypse Engine is a creation of D. Vincent Baker & Meguey Baker.

All *original content* in this work is distributed under a **Creative Commons BY-NC-SA 4.0 License**.

You are free to share and adapt the material as long as you attribute the original author(s), do not use the material for commercial purposes, and distribute your contributions under the same license as the original.

creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

First edition published 2019

This document & more about the game is available at **hwrpg.net**

Layout, illustrations, & game design by David Brunell-Brutman

davidbrunellbrutman.com

Перевод Борис Годунов 2020

КАК ИГРАТЬ

Добро пожаловать в Хогвартс! Вы собираетесь сплести историю о тайнах, дружбе, опасностях и магии. Это руководство научит вас, как играть в эту игру, и проведёт вас через первую сессию истории. Только один игрок и Рассказчик, должны прочесть это руководство. Все остальные смогут научиться уже во время игры. Давайте же начнём!

ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ...

- Вы и от 2х до 5 игроков
- Минимум два шестигранных кубика
- Копию листа "ИГРОКА" каждому игроку
- Копия листа "РАССКАЗЧИКА" для Вас
- По одной копии каждого листа "ГРУППЫ" на всю партию
- Карандаши, ластики
- Дополнительная бумага/блокноты
- Справочные карточки/ярлыки (опционально)

1 ОБЪЯСНИТЕ ПРАВИЛА

Начните первую сессию объяснив всем, что вы собрались вместе, дабы совместно создать оригинальную историю в мире Гарри Поттера.

Каждый из игроков будет исполнять роль одного из **главных героев** этой истории. Вы же будете **Рассказчиком**, который играет всех и всё остальное. Вы будете описывать мир и изображать неигровых персонажей, таких как учителя и другие ученики. Вы также можете направлять историю, задавая вопросы, представляя угрозы, таинственные события и разумеется помогая участникам с правилами.

Затем пройдитесь по следующим основным правилам:

ХОДЫ

Всякий раз, когда игрок что-то хочет сделать – например, произнести заклинание, произвести впечатление на учителя или сразиться с монстром, - он делает **ход**. Ход - это все различные действия, которые игроки могут предпринять по мере продвижения истории. Ходы игроков говорят: "Когда это происходит, то *происходит и другое*."

У игроков есть три вида ходов. **Основные Ходы** происходят, когда игроки совершают броски, дабы посмотреть, как что-то произойдёт. **Магические Ходы** происходят, когда игроки произносят заклинания, стряпают зелья и т.п. **Ходы Квиддича** происходят, когда вы участвуете в матче по Квиддичу. У Рассказчика тоже есть ходы, но они работают немного иначе.

Если что-то в истории подсказывает ход, игрок *должен* сделать этот ход. Когда кто-то делает ход, результат *должен* отразится в истории.

Вы можете призывать к ходам, но все должны обратить внимание на то, когда они происходят.

Помните, ходы происходят только тогда, когда что-то происходит в истории. Если кто-то говорит: "Я хочу встретиться с опасностью лицом к лицу", вы должны сказать: "Отлично, как вы это делаете?" Если вы хотите, вы можете быстро пройтись по основным ходам и магическим ходам с игроками.

ЧЕРТЫ

У каждой ведьмы или волшебника есть пять **черт**, которые описывают их. Они могут быть положительными для сильных сторон или отрицательными для слабых. Эти пять качеств - **Храбрость**, **Хитрость**, **Интеллект**, **Преданность** и **Магия**.

Храбрость ведьмы или волшебника - это его бесстрашие, порядочность, честность и хладнокровие.

Хитрость описывает способность ведьмы или волшебника обманывать, скрываться, обольщать или манипулировать.

Интеллект описывает остроумие ведьмы или волшебника, его знания, память и способность собирать информацию.

Преданность описывает готовность придти на выручку и преданность своим друзьям и одноклассникам.

Магия описывает умение ведьмы или волшебника творить заклинания, стряпать зелья или использовать магические предметы.

Когда ход говорит игроку совершить **бросок**, он почти всегда просит его добавить черту к результату.

БРОСКИ

Бросая кости -- вы определяете, что происходит в истории, когда герой делает что-то, и результат находится под сомнением. Все Основные Ходы подразумевают что игрок должен совершить бросок.

Процесс прост: игрок бросает два шестигранных кубика и складывает результаты вместе. Затем он добавляет любые соответствующие бонусы или черты. **Если результат составляет 10 или выше**, он преуспевает. **Если результат 7-9**, он преуспеет, но этого будет своя цена. **Если 6 или ниже**, он терпит неудачу, но он получает возможность получить пункт **Опыта**.

Игроки рассказывают как они преуспевают, но вы сообщаете им, что происходит, когда они терпят неудачу.

СОСТОЯНИЯ

Иногда персонажи могут испугаться, столкнувшись с чудовищем, или испытать стресс от слишком большой и сложной домашней работы, или завидовать влюблённости друга. У героя может быть сломана рука после падения с метлы или обнаружить, что его тошнит слизняками после удара проклятия. Эти негативные характеристики называются **Состояниями**. Состояния могут быть эмоциональными или физическими. Когда кто-то проваливает **бросок**, он может получить Состояние как последствие.

Восемь возможных Состояний - это **Страх**, **Гнев**, **Стресс**, **Ревность**, **Смущение**, **Травма**, **Проклятие** и **Без Сознания**.

Такие эмоциональные Состояния, как **Страх**, **Гнев**, **Стресс**, **Ревность** и **Смущение**, проходят, когда герои поддаются своим негативным чувствам. Они также могут быть сняты, если другой герой утешает или поддержит их, или будучи переведёнными в другое Состояние, если герой проводит время со своим питомцем.
Физические Состояния, такие как **Травмы**, **Проклятия** и **Без сознания**, должны быть исцелены с помощью медицины или магии.

УДАЧА

У каждой ведьмы или волшебника есть небольшой запас **Удачи**, к которому они могут воззвать в крайнем случае. Когда игрок хочет сделать что-то, что он обычно сделать не мог, например, произнести заклинание, которое он не знает, или сделать невозможный Квиддичный трюк, он может потратить пункт Удачи, чтобы это свершилось. У каждого героя есть 3 очка удачи.

ПОВЕСТКА ДНЯ

Наконец, у всех есть общая **повестка дня**. Это список из трёх целей, которые вы все пытаетесь достичь, погружаясь в историю. Повестка дня вашей группы такова:

1) **Изобразите школу Чародейства и Волшебства.**
   Есть множество историй, что можно рассказать о многогранном мире волшебства. Тем не менее, эта история о юных ведьмах и волшебниках посещающих школу. Ваша работа - рассказать эту историю, воплотить её в жизнь.
2) **Наполните жизнь студентов тайнами, чудесами, опасностями и надеждой.**
   Время что юные ведьмы или волшебники проводят в школе - это гораздо больше, чем просто посещение занятий и сдача экзаменов. Есть чудеса, которые нужно увидеть, вопросы, на которые нужно ответить, и угрозы, с которыми нужно столкнуться.
3) **Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.**
   Эта игра о неожиданности и сотрудничестве. Вы строите историю вместе, сцена за сценой, сессия за сессией. Планирование — это здорово, представлять те события которые должны произойти. Но в конце концов, весь исход зависит от главных героев и кубиков.

2 ЗАДАЙТЕ НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ

Теперь, когда вы ознакомились с правилами, вам нужно ответить на несколько вопросов об этой истории. Вот эти вопросы:

Во-первых, в каком году происходят эти события?

Хогвартс был основан в 10 веке, так что ваша история может начаться в любое время, вплоть до наших дней. Когда группа примет решение, запишите год в ваших "ЗАМЕТКАХ РАССКАЗЧИКА" и листе "ИСТОРИИ". Подумайте о любых существующих персонажах Гарри Поттера, которые могут появиться в году выбранными вами.

Во-вторых, все ли герои на одном году обучения и принадлежат одному факультету?

Это далеко не обязательно! Эта история может быть о трёх братьях и сёстрах учащихся в Гриффиндоре, на трёх разных годах обучения. Или это могут быть четыре первокурсника, каждого из которых разбросало по разным Факультетам. Группе необходимо договорится об этом заранее, потому что это влияет на то, какими они сделают своих ведьм/волшебников и где история может начаться.

В-третьих, что игроки хотят увидеть в этой истории?

Может быть, кто-то хочет увидеть гиппогрифа. Может быть, кто-то ещё хочет увидеть главных героев попавших в беду. Может быть, кто-то хочет, чтобы Дамблдор был там. Игроки могут говорить все что им бы понравилось.

Получите по крайней мере один ответ от каждого члена группы. Вы должны убедиться, что ответ каждого игрока появляется в какой-то момент истории.

Если это поможет всем чувствовать себя более комфортно, вы также можете спросить, что игроки не хотят видеть в истории.

И наконец, когда начинается ваша история?

Истории о Гарри Поттере обычно начинаются во время летних каникул, но ваша может начаться когда угодно. Вы можете начать со знакомства в Хогвартс-Экспрессе, на приветственном пиру или даже во время обычного урока.

Ответ группы на этот вопрос и будет вашей первой сценой.

3 СОЗДАЙТЕ ПЕРСОНАЖА

Теперь пришло время создать ваших героев! Игроки должны следовать инструкциям на листах под названием "СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА". Будьте готовы ответить на любые вопросы, которые могут возникнуть у игроков.
Когда вы закончите отвечать на вопросы игроков, начните думать о первой сцене. Кто может быть в этой сцене с главными героями? Какие детали оживят эту сцену? Чего все ожидают от этой сцены? Какие неожиданные вещи могут произойти? Подумайте о возможностях, но не планируйте слишком много. Помните, вы играете, чтобы узнать, что случится!
Когда все закончат с созданием своё альтер эго, соберите листы "СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА".

4 РАЗЫГРАЙТЕ ПЕРВУЮ СЦЕНУ

Хорошо – вы знаете, как играть, вы знаете, кто ваши главные герои, и вы знаете, где и когда начинается ваша история. Пора прыгать в омут!

ОПИШИТЕ СЦЕНУ

Если можете, поставьте фоном саундтрек фильма. Затем начните с описания того, где находятся главные герои. "Наша история начинается..." - хорошая первая строчка.
Описывайте вещи с ощущением чуда и опасности. Наполните мир деталями, которые оживят мир.

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ГЛАВНЫМИ ГЕРОЯМИ

Теперь, сосредоточьтесь на каждом герое игроков. Попросите каждого из них представиться и описать себя, а также сказать, что они делают прямо сейчас. Когда они представятся, запишите их имена на вашем листе истории. Обязательно задавайте дополнительные вопросы, когда кто-то говорит что-то интересное.

С этого момента каждый игрок говорит от имени его ведьмы или волшебника, а вы называете их по именам персонажей.

И ТУТ СЛУЧИЛОСЬ НЕЧТО НЕОЖИДАННОЕ...

В какой-то момент в этой сцене произойдёт нечто странное и неожиданное. Может быть, Хогвартс-Экспресс останавливается неизвестно где. Может быть, таинственные письмена проявятся на стенах коридора. Может быть, учитель объявит, что этаж замка в этом году закрыт.

Странная или неожиданная вещь может быть чем-то, о чем вы думали раньше, или вы можете сказать игрокам: "Что-то здесь не так. Что же это?" Слушай, что они тебе говорят. Затем опираясь на их ответы спрашивай, что они делают.
Это нормально, если вы не знаете, почему странная или неожиданная вещь происходит прямо сейчас. Вы и игроки играете, чтобы выяснить это!

ДЕЛАЙТЕ СВОИ ХОДЫ

По мере развития сцены вы будете следовать этим трём шагам. **Во-первых**, вы расскажете всем, что происходит и что говорят неигровые персонажи. **Во-вторых**, вы спросите главных героев, что они делают. И **в-третьих**, игроки будут описывать то, что делают их ведьмы и волшебники, и говорить то, что они говорят. Затем вы вернётесь к первому шагу.

Иногда что-то, что вы или игроки скажете, подскажет дальнейший ход. В этот момент игрок совершит **бросок**, чтобы посмотреть, что произойдёт. Иногда игрок проваливает **бросок**, и вам придётся разыграть **Серьёзные Последствия**.
Иногда вы реагируете на то, что делает герой, совершая один из ваших **Ходов Рассказчика**. Иногда вы совершаете Ход Рассказчика, чтобы дать сцене дополнительный толчок.

Вы должны избегать моментов, что к одному и тому же ходу прибегают слишком часто. Например, игрокам не нужно совершать **бросок** чтобы **сотворить заклинание** каждый раз, когда они взмахивают своей волшебной палочкой. Если игрок знает заклинание и хочет произнести его тихо, чтобы не беспокоить учителя, попросите его **бросить Прячась и Крадучись**. Если им нужно быстро произнести заклинание, потому что к ним приближается дементор, попросите их **бросить Встретиться с опасностью лицом к лицу.**
Обдумайте ситуацию и проявите творческий подход!

ЗАПИСЫВАЙТЕ ЛЮБЫЕ ТАЙНЫ

Когда сцена закончится, спросите группу, не сталкивались ли они с какими-либо **Тайнами**. Тайны - это вопросы, на который главные герои хотят ответить, например “Кто положил имя Гарри в Кубок Огня?” или “Почему Снегг хромает?”- Хорошие “Таинственные” вопросы спрашивают *кто, что, где, когда, почему и как.*

Любой может предложить тайну в любое время, хотя лучше всего в конце сцены или игровой сессии. Когда кто-то предлагает загадку, запишите её на листе “ИСТОРИИ”. Убедитесь, что каждый может увидеть лист “ИСТОРИИ”! Большая часть вашей истории будет посвящена главным героям, пытающихся ответить на Таинственные вопросы.

ПЕРЕХОД К СЛЕДУЮЩЕЙ СЦЕНЕ

Это должно быть очевидно, когда пришло время перейти к следующей сцене в истории. Обычно игроки говорят: “Хорошо, теперь мы хотели бы пойти сюда.” И вы можете перейти к следующему пункту. Если это не очевидно, обратите внимание на момент, когда никто ничего не делает, и спросите: “Готовы ли мы двигаться дальше?”

Вы также можете предложить время или место и спросить, все ли готовы отправится туда. Если вы сомневаетесь, перейдите в другую часть учебного дня, например, на урок, обед или свободное время в гостиной факультета. Или вы можете пойти на следующее большое Ежегодное Мероприятие.

5 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ

Остальные сцены в вашей истории работают так же, как и первая сцена. Единственная реальная разница заключается в том, что вам не нужно каждый раз представлять главных героев или спрашивать о новых тайнах.

Обязательно включайте что-то странное или неожиданное в каждую сцену! Это может быть что-то большое, как нападение дементора, или что-то маленькое, как один персонаж, передающий другому странную записку. В Хогвартсе нет такого понятия, как “нормальный” класс, еда или спортивный матч.

Всякий раз, когда главные герои отвечают на загадочный вопрос, вычеркните его из листа “истории”.

Не забывайте о списке вещей, которые игроки хотят увидеть в истории! Ищите места где вы могли бы задействовать эти элементы, не забывайте о них переходя от сцены к сцене.

6 ЗАВЕРШЕНИЕ СЕССИИ

Когда у вас нет возможности посветить игре весь день или когда вы достигаете естественной точки остановки, это время, чтобы закончить игровую сессию. Попробуйте закончить, завершив текущее событие. Или, ещё лучше, закончите с клиффхэнгером, показав нечто странное или неожиданное!

В конце сеанса каждый может пометить или снять пометку с персонажей как Друзей или Соперников. Напомните всем, у кого есть четыре пункта опыта, что они могут получить новое достижение.

Обязательно спросите группу, есть ли у них какие-либо новые Тайны, чтобы добавить их в лист “истории”, или какие-либо решённые Тайны, чтобы их вычеркнуть.

В ПЕРЕРЫВАХ МЕЖДУ СЕССИЯМИ

Если вы играете историю, которая длится более одной сессии, потратьте некоторое время после каждой сессии, чтобы обдумать события произошедшие во время игры. Напишите несколько заметок о сессии, которую вы только что провели, чтобы в дальнейшем вы могли вспомнить, что произошло. Затем подумайте о некоторых персонажах, сценах или проблемах, которые вы могли бы представить на следующей встрече.

Как и раньше, не планируйте слишком много! И определённо не планируйте дальше следующей сессии. Игроки, правила и кости всегда будут вести историю в неожиданных направлениях. Кроме того, большая часть истории должна происходить в реальном времени со всеми игроками.

ТАЙНЫ

Планируя следующую сессию, обратите особое внимание на свой лист "ИСТОРИИ". Просмотрите Таинственные вопросы и попытайтесь придумать некоторые возможные ответы на них. Хорошо, когда на каждый вопрос даётся более одного ответа. Если одна из ваших загадок - "Что в фляжке профессора Грюма?", вы могли бы сказать: "Это целебный напиток, чтобы помочь его старым ранам", или вы могли бы сказать: "Это оборотное зелье, потому что он не тот за кого себя выдаёт."

Если вы не можете придумать никаких ответов на Таинственный вопрос, это тоже нормально! Вы и игроки достаточно умны, чтобы вместе найти ответ к концу истории.

Не привязывайтесь слишком сильно ни к одному из ваших ответов. Вы можете ответить на вопрос "Почему Снегг бормотал заклинание на матче по квиддичу?"сказав, "Потому что он хотел наложить проклятье на метлу Гарри."- Но если игроки ответят “Потому что он бормотал контрзаклинание пытаясь не допустить проклятия метлы Гарри”, вы должны принять этот ответ.

Однако, если они говорят “Потому что он проклинал Бладжер,” а в игре не было Бладжеров-разбойников, это не может быть ответом. Всегда соглашайтесь с ответом игроков, если он не противоречат тому, что уже произошло в истории.

УГРОЗЫ

Наконец, вы должны записать несколько угроз. Угрозы - это такие вещи, как “Волан-де-Морт возвращается”, “Студенты окаменели” или “Всем нужна пара для Святочного Бала”.

Они то, как вы отслеживаете проблемы, с которыми сталкиваются главные герои истории.

Главные герои могут уже знать об угрозе, или они могут обнаружить её по ходу приключения. Когда случается нечто странное или неожиданное, это обычно происходит из-за Угрозы. Угрозы также могут быть ответами на Таинственные вопросы.
Угрозы могут быть большими, как “Дементоры разгуливают в Хогвартсе”, или маленькими, как “На следующей неделе экзамен по зельеварению”. Пока это ставит под угрозу что-то, что волнует персонажей, это и есть угроза.

Угрозы состоят из четырёх частей. **Во-первых**, заголовок. Это короткое предложение, которое описывает, что представляет угрозу, например: “Сириус Блэк сбежал из Азкабана”.

Во-вторых, краткий список персонажей, которым угрожают, и персонажей, которые представляют угрозу. Обычно сюда входят все главные герои, но не всегда.

В-третьих, что поставлено на карту. Это то, что главные герои потеряют, если угроза осуществится, например “Жизнь Гарри”.

И **в-четвёртых**, следующие шаги угрозы. Вы всегда должны показывать признаки того, что следующие шаги Угрозы вот-вот произойдут, и дать главным героям шанс остановить её. Однако, если они не остановят её, нависшая угроза будет осуществлена.

Убедитесь, что вы обновляете свои Угрозы после каждой игрового сеанса. Любая из четырёх частей могла измениться, в зависимости от того, что происходило в ходе истории.

Вот и все! Вы знаете все, что вам нужно, чтобы играть в игру и создать свою историю Хогвартса. Делайте свои ходы, придерживайтесь своего сценария, принципов, и получайте удовольствие!

НО ЧТО, ЕСЛИ...

Кто-то говорит слишком много или недостаточно?

Обычно это можно исправить, задав вопрос более спокойным игрокам. Вопросы типа “Как ты к этому относишься?“ или “Чем ты сейчас занимаешься?”, они всегда хороши. Убедитесь, что вы называете игроков по имени их ведьмы или волшебника!

Имейте в виду, что иногда тихие игроки с удовольствием сидят на заднем плане и просто наслаждаются историей. Не заставляйте их участвовать, просто дайте им шанс сделать это.

Если ты слишком много болтаешь, задавай всем больше вопросов. Ты даже можете спросить: "Как выглядит комната?" или "Как сейчас ведёт себя призрак?"- Это ваша работа - описывать мир, но совершенно нормально время от времени предоставлять эту возможность игрокам.

Все смотрят на меня, но я не знаю, что сказать.

Не паникуйте! Сейчас самое подходящее время, чтобы сделать ход Рассказчика. Привнесите что-то новое в историю, например, нового студента или неизвестную комнату. Пусть случится что-нибудь неожиданное. Или задайте вопрос. Затем посмотрите, как реагируют на это главные герои.

Если история действительно поставила вас в тупик, вы можете сказать: "Я не совсем уверен, что произойдёт дальше!" Тогда вы можете сделать небольшой перерыв, чтобы разобраться с этим. Вы также можете спросить игроков, что по их мнению, должно произойти. Помните, что это совместная история!

Мы разгадываем не все тайны?

Вы можете закончить свою историю, не вычёркивая все ваши Таинственные вопросы. Если игроки выглядят довольными тем, как закончилась история, вам не нужно беспокоиться о нерешенных вопросах.

Однако, если они указывают на все тайны, которые до сих пор не раскрыты, ваша история может быть ещё не закончена! Возможно, вы захотите поиграть ещё немного. Или, если у вас больше нет времени, Вы можете запланировать ещё одну встречу.
Если вы не можете сделать ни того, ни другого, вы можете спросить игроков: "Как вы думаете, каковы ответы на эти вопросы?"- Тогда постарайся побыстрее придумать какие-нибудь решения для неразгаданных тайн.

Мы не знаем, что делает заклинание?

Лист "ЗАКЛИНАНИЯ" содержит только названия заклинаний и чар. Так и задумано. Когда кто-то произносит заклинание, он может описать его эффект. До тех пор, пока этот эффект соответствует названию заклинания и не вызывает споров для всех, кто играет, пользуйтесь им.

Лист "ЗАКЛИНАНИЯ" содержит некоторые предложения о том, как некоторые виды заклинаний могут привести к возникновению или предотвращению **Состояний**. Однако большинство заклинаний просто делают что-то в истории, например, заставляют вещи левитировать или вызывают у кого-то икоту.
Помните, чтобы произнести заклинание, ведьма или волшебник должны правильно произнести заклинание и взмахнуть своей волшебной палочкой!

Моя группа не хочет использовать все правила?

Никаких проблем! Вы можете использовать столько правил игры, сколько захотите. Если ваша группа хочет играть в игру без Состояний, не используйте их. Если вы не хотите записывать и вычёркивать Тайны, просто играйте без них. Все зависит от тебя!

Я ничего не знаю о Гарри Поттере, или кто-то знает больше, чем я?

Это прекрасно. Это история вашей группы, а не кого-то ещё. Это нормально, чтобы делать вещи, чтобы удовлетворить свой рассказ. Вам не нужно идеально следовать книгам или фильмам.
Если кто-то поправляет вас в чем-то о мире, соглашайтесь с этим - но только если это имеет смысл для вашей истории! Если кто-то поддерживает историю, постоянно поправляя людей, мягко напомните им, что вы все создаёте оригинальную историю. Даже фильмы изменили или упустили что-то из книг, и они по-прежнему великолепны!
Если вам действительно нужно что-то узнать, вы всегда можете приостановить рассказ на несколько секунд и посмотреть в интернете.

Мы на церемонии распределения, и Распределяющая шляпа должна спеть песню!

Ты должен спеть эту песню.



ХОДЫ ИГРОКА

ОСНОВНЫЕ ХОДЫ
- **Встретиться с опасностью лицом к лицу** (Храбрость)
- **Помочь или помешать** (Верность)
- **Прячась и крадучись** (Хитрость)
- **Получить искомое** (Храбрость или Хитрость)
- **Найти подход к магическому существу** (Верность)
- **Обрести знания** (Интеллект)
- **Бросок** (Храбрость, Хитрость, Интеллект, Верность или Магия)

МАГИЧЕСКИЕ ХОДЫ
- **Сотворить заклинание** (Магия)
- **Дуэль** (Магия)
- **Состряпать зелье** (Магия)
- **Использовать магический предмет** (Магия)

ПРИНЦИПЫ РАССКАЗЧИКА

Принципы рассказчика - это рекомендации, которые помогут вам лучше исполнять свою роль. Следуйте этим инструкциям, чтобы история шла гладко. Твои принципы:
- Будь поклонником главных героев.
- Говорите с ведьмами и волшебниками, а не с игроками.
- Задавай вопросы и опирайся на ответы.
- Если сомневаешься, спроси игроков.
- Оживи мир и его жителей.
- Сделай свой ход, но не говори об этом вслух.
- Думай на несколько ходов вперёд.

ПРИНЦИПЫ ХОГВАРТСА

Принципы Хогвартса - это рекомендации, которые помогут вам изобразить Хогвартс. Следуйте этим инструкциям, чтобы убедиться, что история выглядит как настоящая история Хогвартса.
- Примите причудливое.
- Описывайте мир с ощущением чуда и опасности.
- Сделайте угрозы реальными, а последствия серьёзными.
- Сделайте взрослых мудрыми, неверующими и бесполезными.
- Используйте книги и фильмы в качестве отправной точки, но следуйте за историей, куда бы она не вела.

ХОДЫ РАССКАЗЧИКА

Ваши Ходы Рассказчика - это то, что вы делаете в истории, чтобы изобразить мир. Вы можете использовать их в любое время. Когда вы делаете ход, нет необходимости называть его или говорить, что вы его делаете – просто опишите, что происходит в истории.

ОБЩИЕ ХОДЫ
- **Разделите их**
- **Соберите их вместе**
- **Изменение отношение кого-то по отношению к другим**
- **Подвергнете риску то, что им дорого**
- **Поставьте их перед трудным выбором**
- **Предложите возможность, с платой или без**
- **Поверните их ход против них**
- **Задайте вопрос**
- **Спросите, "Что вы делаете?"**

ХОДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ РАССКАЗЧИКА
- **Присвоение или вычет очков факультета**
- **Дайте им дополнительную работу**
- **Сделайте что-то недоступное им**
- **Наложи на них заклятие**

СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ
- **Покажите признаки текущей или приближающейся угрозы**
- **Введите нового персонажа, место или угрозу**

СЕРЬЁЗНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Когда кто-то при **броске** получает **6-**, вы можете разыграть Серьёзные Последствия. Это специальные Ходы Рассказчика, которые ухудшают ситуацию для провалившего **бросок**. Вы не *обязаны* играть серьёзные последствия на неудачном броске, но вы *должны* сделать какой-либо Ход Рассказчика.
- **Присвойте им Состояние (Страх, Гнев, Стресс, Ревность, Смущение, Травма, Проклят, Без Сознания), которое соответствует тому, что происходит в истории**
- **Дисциплинируйте их (вычесть баллы, задержать, лишить привилегий, сообщить родителям, отстранить, исключить)**
- **Отнимите у них что-нибудь.**
- **Навредить кому-то, о ком они заботятся**
- **Загнать их в безвыходную ситуацию**
- **Изменить чье-то отношение к ним, на негативное**
- **Раскрыть их секрет**
- **Пусть их соперник победит**

ОЧКИ ФАКУЛЬТЕТА

Учителя, сотрудники и старосты Факультетов могут начислять баллы ученикам за достижения. Они также могут вычитать баллы за нарушение правил. Вы можете присудить или вычесть...

5 баллов за такие тривиальные вещи, как...
[+] Правильно ответить на вопрос в классе.
[-] Будучи не внимательным в классе.

10 баллов за такие мелочи, как...
[+] Умные ответы на задания.
[-] Опоздание на урок.

20 баллов за такие заметные вещи, как...
[-] Неповиновение учителю.
[-] Нахождение за пределами замка или не в постели в ночное время.

50 баллов за такие важные вещи, как...
[+] Спасение жизни другого студента.
[-] Подвергая опасности другого студента.

Вы не обязаны придерживаться этого списка! Учителя могут награждать или вычитать очки Факультета по множеству других причин.

ВЫБЫВАНИЕ ИЗ ИСТОРИИ

Есть много способов для ведьмы или волшебника игрока, чтобы **выбыть из истории**. Не все из них фатальны – или даже постоянны - но они действительно удаляют героя из истории на некоторое время.

Когда кто-то отмечает своё последнее Состояние и проваливает **бросок** на **выбывание из истории**, его ведьма или волшебник могут быть исключены, впасть в кому, потерять память, сойти с ума, быть отправлены в Азкабан, быть убиты на месте или выбыть иным способом.

Помните, что в подобной ситуации игрок должен создать нового персонажа представится и ввести его в историю!

Повестка Дня

- Изобразите Школу Волшебства И Магии
- Наполните Жизнь Учеников Тайнами, Чудом, Тьмой И Надеждой
- Играйте Чтобы Узнать, Что Произойдёт

ПАМЯТКА РАССКАЗЧИКА

 ГОД 

 ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ 

Имя	Факультет	Год

 ОЧКИ ФАКУЛЬТЕТОВ 

Гриффиндор Пуффендуй

Когтевран Слизерин

Не Игровые Очки		
1 250	2 275	3 300
4 325	5 350	6 375

Победитель Прошлого Года*

*Если вы начали свою историю в этом году, используя таблицу выше определите победителя прошлого года.

 ПЕРСОНАЖИ РАССКАЗЧИКА 

Персонажи Рассказчика - это неигровые персонажи, изображаемые рассказчиком. Когда вы вводите нового персонажа Рассказчика, запишите его имя, его роль в истории (например, “Соперник Гарри” или “Профессор Чар”) и характерную черту, которая поможет вам изобразить их (например, “нервный” или “сиплый голос”).

Имя	Роль	Черта

 УГРОЗЫ 

Угроза

Кто замешан?

Что поставлено на карту?

Каков следующий шаг этой угрозы?

Угроза

Кто замешан?

Что поставлено на карту?

Каков следующий шаг этой угрозы?

Угроза

Кто замешан?

Что поставлено на карту?

Каков следующий шаг этой угрозы?

Чтобы **создать свою ведьму или волшебника**, выполните следующие действия. Вы можете **бросить к6** для каждой таблицы и выбрать случайный вариант, или выбрать тот вариант, который вам больше нравится, либо комбинировать оба способа.

1 НА КАКОМ КУРСЕ ВЫ УЧИТЕСЬ ?

Ваша ведьма/волшебник может быть студентом 1-7-го курса или выпускником, как учитель или сотрудник. Игроки должны решить вместе, все ли они находятся в одном и том же году или на разных.

2 КАК ВЫ ВЫГЛЯДИТЕ?

Оттенок		
1 Тёмный	2 Веснушчатый	3 Оливковый
4 Бледный	5 Румяный	6 Загорелый

Волосы		
1 Чёрные	2 Блонд	3 Каштановые
4 Бесцветные	5 Окрашенные	6 Рыжие

Телосложение		
1 Атлетическое	2 Крупное	3 Низкий
4 Крепкое	5 Высокий	6 Худощавое

3 ВАША ПАЛОЧКА И АМБИЦИИ

Ваши **амбиции** - это то, чего вы хотите достичь за время проведённое в Хогвартсе.

Определённые материалы палочек лучше всего подходят для ведьм/волшебников с определёнными амбициями. Вы также можете выбрать внешний вид для своей палочки.

Амбиция/Дерево	
1 Достижение – Клён	2 Знания – Грецкий Орех
3 Веселье – Ель	4 Дружба – Кедр
5 Мощь – Тис	6 Статус – Вяз

Вид		
1 Гибкая	2 Длинная	3 Вычурная
4 Простая	5 Подержанная	6 Короткая

4 КАКОЕ ВАШЕ НАСЛЕДИЕ?

1-2	Магл (Начинаете с 1 заклинанием и 3 Опыта)
3-4	Полукровка (Начинаете с 2 заклинаниями и 2 Опыта)
5-6	Чистокровный (Начинаете с 3 заклинаниями и 1 Опытом)

Отметьте свой начальный опыт на **Листе Персонажа.**

5 КАКОЙ ВАШ ЛЮБИМЫЙ КУРС?

Выберите **ОДИН любимый Курс**.

Если вы начинаете как студент 1-го или 2-го Года обучения, вы можете выбрать **только** из списка Основных Курсов:

1-3 Основные Курсы	
1 Чары	2 Защита от Тёмных искусств
3 Травология	4 История Магии
5 Зельеварение	6 Трансфигурация

Если вы начинаете с 3-го Года обучения или выше, вы можете выбрать свой любимый курс либо из списка основных курсов, либо из списка факультативов ниже.

Брось 2к6. 1-й результат - основной или факультативный, 2-й предметный.

4-6 Факультативы	
1 Нумерология	2 Астрономия
3 Уход за магическими существами	4 Прорицания
5 Магловедение	6 Квиддич

6 КАКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВЫ ЗНАЕТЕ?

Посмотрите **Лист Заклинаний** на обратной стороне **Листа Персонажа**. Начиная с первого Года обучения, **отметьте 1 заклинание**, которое вы знаете, если вы **Маглорождённый**, **2**, Если вы **полукровка**, и **3**, Если вы **чистокровный**.

Вы знаете **все заклинания** из каждого года, который вы закончили (2-й год знает все заклинания 1-го года). Выпускники знают все заклинания.

7 КАКИЕ У ВАС ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ?

Распределите следующий набор характеристик для ваших **Храбрости**, **Хитрости**, **Интеллекта**, **Верности** и **Магии**:

-1, 0, +1, +1, +2

8 КАК ВАС ЗОВУТ?

Выберите себе **имя** и **фамилию**. Если Вы зашли в тупик, воспользуйтесь приведёнными ниже опциями.

Необязательно: возьмите карточку и сложите её пополам, чтобы она встала. Затем напишите своё имя ведьмы/волшебника и местоимения на нём, чтобы остальные члены группы могли её видеть. Если вы играете онлайн, измените своё имя пользователя на имя вашей ведьмы/волшебника.

ИМЕНА МАГЛОВ

Ахмад, Артур, Аврора, Чиветель, Кормак, Дэниел, Дэв, Димитриос, Элени, Эмма, Фатима, Габриэла, Женевьева, Джеймс, Цзин, Джоанна, Лоренцо, Мэгги, Ннеди, Пабло, Пенелопа, Ричард, Рия, Руперт, Скарлетт, Шон, Сьюзен, Терри, Вей, Зои

ИМЕНА ВОЛШЕБНИКОВ

Алекто, Андромеда, Арабелла, Аргус, Ариана, Арсениуй, Огаст, Катберт, Дедалус, Элдред, Элфиас, Эмерих, Эммелина, Филиус, Гризельда, Хелена, Имельда, Людо, Муфалда, Меропа, Ньют, Филлида, Рудольфус, Роланда, Септима, Сильванус, Сибилл, Торфинн, Уилберт, Вильгельмина

ФАМИЛИИ

Адебайо, Али, Бэгшот, Чоудхри, Дэвис, Диас, Дюбуа, Финниган, Гольдштейн, Гринт, Джонсон, Казинский, Хан, Леунг, Макмиллан, Мванги, Огден, Окафор, Патель, Куинн, Рэдклифф, Сантос, Шмидт, Спиннет, Тарковский, Томас, Валентини, Уоррен, Уотсон, Вонг

9 У ВАС ЕСТЬ ПИТОМЕЦ? (ОПЦИОНАЛЬНО)

1-2	**Сова** (Может получать и отправлять почту)
3-4	**Крыса** (Не может отправлять и приносить почту)
5-6	**Кот** (Не будет отправлять и приносить почту)

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА I
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА I

10 ВАШ ФАКУЛЬТЕТ?

Если вы играете **студента 1-го курса** и начинаете рассказ до своего первого дня в школе, **ОСТАНОВИТЕСЬ**. Подождите до **Церемонии Сортировки**, а затем сделайте свой **бросок** и выбор в этой сцене.

В противном случае, чтобы найти свой факультет, бросьте к6. Если вы получаете 5 или 6, повторите бросок, пока не получите 1-4.

Вы можете **выбрать между** факультетом, который вам выпал, и факультетом, связанным с вашей лучшей чертой характера. Если ваша лучшая черта - **Магия**, **бросьте 2к6** и выберите между этими двумя результатами.

1 Гриффиндор (+1 к **Храбрости**)	2 Пуффендуй (+1 к **Верности**)
3 Когтевран (+1 к **Интеллекту**)	4 Слизерин (+1 к **Хитрости**)
5 [Переброс]	6 [Переброс]

После того, как вы определитесь с факультетом, **добавьте +1** к черте свойственной выбранному Факультету.

11 КТО ВАШИ ДРУЗЬЯ?

Если у вас ещё не выбран Факультет, пропустите эту часть. В противном случае, **бросьте 2к6**, чтобы выбрать **2 вопроса** из списка вашего Факультета. Если все находятся на одном Факультете, вы можете выбрать свои 2 вопроса из списка любого Факультета. Когда у вы определитесь с вопросами, **пройдите три шага указанных ниже**:

- **В первый раз** представьте свою ведьму или волшебника группе.
- **Во второй раз** задайте группе один из выбранных вами вопросов. **Запишите имя** ведьмы/волшебника, который отвечает на него в разделе Друзья и Соперники на вашем Листе Персонажа.
- **В третий раз** задайте группе другой вопрос, который вы выбрали. Опять же, **запишите имя** ведьмы/волшебника, который ответил.

Вы должны закончить с одним пустым слотом Друга или Соперника. Вы можете заполнить пустующий слот в конце 1-й сессии.

Гриффиндор

1	За кого из вас я вступился, когда на вас напали какие-то старшекурсники? (**Друг**)
2	Кто из вас был задержан вместе со мной после того, как мы выступили против несправедливого учителя? (**Друг**)
3	Кто из вас мой лучший партнёр в команде по квиддичу? (**Друг**)
4	Кто из вас не откажет мне в помощи, когда мне нужно будет найти что-то в библиотеке? (**Друг**)
5	Кто из вас играет на той же позиции, что и я, в команде по квиддичу другого Факультета? (**Соперник**)
6	Кого из вас я вызвал на дуэль за оскорбление моего друга? (**Соперник**)

Когтевран

1	Кто из вас не спал после полуночи, и готовился вместе со мной к экзамену по Истории Магии? (**Друг**)
2	Кому из вас я всегда позволяю копировать мои работы по Чарам? (**Друг**)
3	Кто из вас разделяет мою странную одержимость редкими магическими существами? (**Друг**)
4	К кому из вас я обращаюсь, когда мне нужно узнать что-то, что я не могу найти в библиотеке?(**Друг**)
5	На кого из вас я обижаюсь за то, что вы получаете более высокие оценки, чем я на моём любимом предмете? (**Соперник**)
6	На кого из вас я обижаюсь за то, что вы жульничаете на заданиях? (**Соперник**)

Пуффендуй

1	Кому из вас я когда-то помог разыскать пропавшего питомца? (**Друг**)
2	Кто из вас пробрался на кухню вместе со мной во время праздноьания Хэллоуина? (**Друг**)
3	Кто из вас любит проводить выходные в теплицах вместе со мной? (**Друг**)
4	Кто из вас сидел рядом с мной во время нашей первой поездки на Хогвартс-Экспрессе? (**Друг**)
5	С кем из вас я поссорился после того, как вы оскорбили моего питомца? (**Соперник**)
6	С кем из вас мне не нравится проводить слишком много времени в компании с моим лучшим другом? (**Соперник**)

Слизерин

1	Кто из вас разыскал неизвестную комнату в замке вместе со мной? (**Друг**)
2	Кто здесь должен мне за то, что я не донёс на вас, когда вы улизнули после комендантского часа? (**Друг**)
3	Кто из вас всегда сидит со мной за одним столом? (**Друг**)
4	Какая из ваших семей была близка к моей на протяжении многих поколений? (**Друг**)
5	Кто из вас, по-моему, является большим хвастуном? (**Соперник**)
6	Кто из вас публично сомневается в моих академических или спортивных навыках? (**Соперник**)

12 КАКАЯ ФОРМА У ВАШЕГО ПАТРОНУСА?

Чтобы найти своего **патронуса, бросьте 2к6**. **1-й результат** - это вид животного, **2-й результат** - это патронус вашей ведьмы/волшебника.

Вы можете выбрать своего патронуса в начале истории, но вы сможете использовать патронуса **только** тогда, когда изучите заклинание, обычно это происходит на 5-ом году обучения.

В противном случае, подождите, пока вы не научитесь заклинанию Патронуса, чтобы выбрать своего.

1 ХИЩНЫЕ ПТИЦЫ		
1 Альбатрос	2 Орёл	3 Сокол
4 Ястреб	5 Цапля	6 Скопа
2 ПРОЧИЕ ПТИЦЫ		
1 Чёрный дрозд	2 Ворон	3 Колибри
4 Фазан	5 Зарянка	6 Воробей
3 ХИЩНИКИ		
1 Барсук	2 Медведь	3 Кабан
4 Лев	5 Змея	6 Волк
4 ТРАВОЯДНЫЕ		
1 Трубкозуб	2 Олень	3 Ёж
4 Мышь	5 Лосось	6 Белка
5 РУЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ		
1 Кот	2 Собака	3 Лошадь
4 Кролик	5 Крыса	6 Лебедь
6 РЕДКИЕ ЖИВОТНЫЕ		
1 Дракон	2 Гиппогриф	3 Сова
4 Феникс	5 Единорог	6 Пегас

ВЫ ГОТОВЫ!

Верните этот лист Рассказчику и приготовьтесь начать свою новую историю Хогвартса!

Имя

Внешний вид

Оттенок | Волосы | Телосложение

Палочка

Вид | Дерево

Факультет | Год | Наследие | Амбиция | Патронус

ЧЕРТЫ

ХРАБРОСТЬ — Встретиться с опасностью лицом к лицу; Получить искомое

ХИТРОСТЬ — Прячась и крадучись; Получить искомое

ИНТЕЛЛЕКТ — Обрести знания

ВЕРНОСТЬ — Помочь или помешать; Взаимодействовать с магическим существом

МАГИЯ — Сотворить заклинание/Дуэль; Состряпать зелье; Использовать магический предмет

ДРУЗЬЯ И СОПЕРНИКИ

Друг

Друг

Соперник

Когда кто-то является вашим Другом или Соперником, вы можете добавить +1 к **броску**, чтобы **помочь или помешать** ему. Вы можете быть друзьями или соперниками с другими игроками или персонажами - рассказчиками. Вы можете добавить или удалить друга или соперника только в конце игровой сессии. Вы можете иметь до 2 друзей и 1 соперника одновременно.

ПИТОМЕЦ

Вид | Имя

Проводя время с вашим питомцем, вы можете сменить одно состояние на другое.

СОСТОЯНИЯ

 **Страх** (-2 к **Храбрости**, пока вы не избежите чего-то трудного.)

 **Гнев** (-2 к **Хитрости**, пока вы не повредите кому-то или не сломаете что-нибудь.)

 **Стресс** (-2 к **Интеллекту**, пока вы не скажете что-то обидное кому-то.)

 **Ревность** (-2 к **Верности**, пока не предашь друга.)

 **Смущён** (-2 к **Магии**, пока вы что-либо неправильно поймёте.)

 **Травма**(-1 ко **всем чертам**, пока не исцелитесь с помощью медицины или магии.)

 **Проклят** (-1 к **одной черте** на выбор Рассказчика до излечения.)

 **Без сознания** (неспособность действовать, пока не оживят, можно избежать, приняв другое состояние.)

Вы также можете снять чье-либо состояние: **Испуга**, **Злость**, **Стресс**, **Ревность** или **Смущение**, утешая или поддержав его.

Состояния **Ранение**, **Заколдованный** или **Без сознания** могут быть сняты в больничном крыле.

Когда все 8 состояний отмечены, совершите **бросок** +ваша самая сильная черта, чтобы увидеть, **выбываете ли вы из истории**.

На 10+, вы вернётесь и все состояния сняты.

На 7-9, вы вернётесь, но снимается только состояние - Без сознания.

На 6-, вы покидаете историю. Создайте нового персонажа.

Если вы вернулись, то теперь у вас есть физический или ментальный шрам. Запишите его здесь:

Шрамы

ЛЮБИМЫЕ КУРСЫ

Вы можете добавить +1 к **броску** связанному с Любимым Курсом.

УДАЧА



Когда вы хотите сделать что-то, что обычно не могли, или изменить результат **броска** на 10+, вы можете **воспользоваться удачей**.

Вы возвращаете себе всю свою заметную удачу, когда **заканчиваете учебный год**.

ОПЫТ



Когда вы проваливаете **бросок**, отметьте 1 очко опыта.

Когда вы накопите 4 опыта, **получите достижение**! Затем сотрите отмеченный опыт.

ДОСТИЖЕНИЯ

Когда вы получите 4 очка опыта или **закончите учебный год**, возьмите одно из следующих достижений:

 **Улучшите черту на +1.** Вы можете сделать это дважды. Ни одна черта не может быть больше,чем +3.

 **Второй Любимый Курс.** Вы можете сделать это один раз.

 **Изучите новое заклинание** из вашего года. Вы можете делать это столько раз, сколько захотите.

 **Приобретите магический предмет.** Вы можете делать это столько раз, сколько захотите.

 **Восполните запас удачи на 1.** Вы можете делать это столько раз, сколько захотите.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ГОД 1

- **Алохомора**–Отпирающие Чары
- **Калварио**–Проклятие Облысения
- **Коловарио**–Чары Изменения цвета
- **Диминуендо**–Уменьшающие Чары
- **Фините Инкантатем**–Контрзаклинание
- **Локомотор Мортис**–Связывающее Ноги Проклятие
- **Люмос**–Световые Чары
- **Перикулум**–Чары Красных Искр
- **Петрификус Тоталус**–Парализующее Проклятие
- **Слагулус Эрукто**–Ешь Слизней!
- **Спанджифай**–Смягчающие Чары
- **Тергео**–Чистящие Чары
- **Вентус**–Ветряной Сглаз
- **Вингардиум Левиоса**–Чары Левитация
- **Болтушка для молчунов** (Зелье)
- **Успокаивающее зелье**
- **Зелье от кашля**
- **Уменьшающее зелье**

ГОД 2

- **Эпоксимис**–Склеивающее Заклинание
- **Экспеллиармус**–Обезоруживающее Заклинание
- **Флагрейт**–Письмо Огнём
- **Фумос**–Стена Дыма
- **Инсендио**–Стена Пламени
- **Мукус Ад Нозем** –Проклятие Замороженной Головы
- **Обскуро**–Чары-Обман Зрения
- **Протего**–Щитовое Заклинание
- **Репаро**–Чары Починки
- **Риктусемпра**–Проклятие Смешливости
- **Серпенсортиа**–Призыв Змеи
- **Стелиус**–Проклятие Чахотки
- **Титилландо**–Проклятие Щекотки
- **Зелье старения**
- **Зелье красоты**
- **Икотное зелье**
- **Настой из мандрагоры**–Настой для Снятия Проклятий
- **Настойка растопырника**–Болеутоляющее Зелье

ГОД 3

- **Антеокулатия**–Проклятие роста Рагов
- **Коллошу**–Приклеивание Обуви к Поверхности
- **Энгоргио**–Раздувающее Проклятие
- **Ферула**–Чары Наложения Перевязки, Шин
- **Гербивикус**–Чары Роста Растений
- **Иллегибиус**–Чары Шифрования Текста
- **Импервиус**–Водонепроницаемые Чары
- **Мимбл-Вимбл**–Проклятие Безмолвия
- **Орхидеус**–Заклинание Призыва Цветов
- **Приори Инкантатем**–Воспроизведение последних чар
- **Репарифарго**–Отмена Трансфигурации
- **Ридикулус**–Защитеные Чары Против Боггарта
- **Таранталлегра**–Танцевальное Проклятие
- **Сдувающий напиток** (Зелье)
- **Бодроперцовое зелье** –Согревающее Зелье
- **Елейная смазка Григория** –Зелье Дружелюбия
- **Усыпляющее зелье**
- **Раздувающий раствор** (Зелье)

ГОД 4

- **Акцио**–Манящие Чары
- **Авис**–Призыв Птиц
- **Дантисимус**–Проклятие Роста Зубов
- **Депульсо**–Чары Изгнания
- **Диффиндо**–Режущие Чары
- **Эпискеи**–Слабые Лечащие Чары
- **Фурункулюс**–Проклятие вызывающее Фурункулы и т.п.
- **Импедимента**–Замедление
- **Инкарцеро**–Заклятие Пут
- **Локомотор Виббли**–Проклятие Желейных Ног
- **Квиетус**–Чары Тишины
- **Редукто**–Сбивающие с Ног Проклятие
- **Сонорус**–Усиление Звука/Голоса
- **Остолбеней**–Парализующие Чары
- **Пятновыводитель Блитзера**–Средство Удаляющее Загрязнение
- **Огнезащитное зелье**
- **Ослабляющее зелье**
- **Животворящий эликсир**

ГОД 5

- **Анапнео**–Аналог Приёма Геймлиха
- **Аперио**–Отпирающие Чары
- **Кантис**–Певческое Проклятие
- **Коллопортус**–Запирающие Чары
- **Эванеско**–Заклинание Исчезновения
- **Экспекто Патронус**–Чары Вызова Патронуса*
- **Оппуньо**–Проклятие Атакующих Предметов
- **Протего Тоталум**–Щит по Площади
- **Релашио**–Освобождающее Заклинание
- **Репелло Маглетум**–Анти-Магловские Чары
- **Силенцио**–Чары Немоты
- **Специалис ревелио**–Чары Снимающие Проклятия
- **Вулнера санентур**–Заклинание Заживляющее Раны
- **Амортенция**–Любовное Зелье
- **Дурманящая настойка**
- **Экстракт бадьяна**–Лечащее Зелье
- **Противоядие от Любовных Зелий**
- **Умострильное зелье**

ГОД 6

- **Агуаменти** –Водный Заслон
- **Трансгрессия**–Заклинание Телепортации**
- **Конфундо**–Сбивающие с Толку Чары
- **Депримо**–Убирает препятствия, может создавать дыры в полу или стенах
- **Эбублио**–Заключает Цель в Пузырь
- **Брахиам Эмендо**–Сращивание Костей
- **Флиппендо**–Отталкивающее Проклятие
- **Джеминио**–Создание Дубликата Предмета
- **Обезъяз**–Проклятие Немоты
- **Мелофорс**–Голова-Тыква
- **Оглохни**–Чары Шума в Ушах
- **Пуллус**–Превращает в курицу
- **Ревелио**–Обнаружение невидимых объектов
- **Напиток живой смерти** (Зелье)
- **Душильный газ**–Удушающее Зелье
- **Укрепляющий раствор** (Зелье)
- **Сыворотка правды**
- **Противоядие от сыворотки правды**

ГОД 7

- **Баубиллиус**–Заклинание Призыва Молнии
- **Конфринго**–Взрывающееся Проклятие
- **Дуро**–Обращение в камень
- **Фианто Дури**–Мощное Защитное Заклинание
- **Гоменум ревелио**–Заклинание Обнаружения Человека
- **Легилименс**–Позволяет видеть образы в разуме жертвы
- **Левикорпус**–Проклятие Левитации
- **Мутацио**–Проклятие Мутации
- **Обливиэйт**–Стирающие память Чары
- **Портус**–Чары Создающие Портал***
- **Редактум**–Съёживающее Проклятие
- **Вермикулюс**–Превращает Объект в Червя
- **Крововосполняющее зелье**
- **Эйфорийный эликсир**
- **Феликс Фелицис**–Зелье Удачи
- **Зелье забывчивости**
- **Оборотное зелье** –Зелье Трансформации
- **Костерост**–Зелье Для Восстановления Костей

НЕПРОСТИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛЯТИЯ

Непростительные заклятия нельзя выучить в начале игры, получив достижение, закончив учебный год или в классе.

Когда вы произносите непростительное заклятие, Рассказчик может сообщить вам о Серьёзных Последствиях, которые происходят с вами.

- **Авада Кедавра**–Убивающее Проклятие
- **Круцио**–Проклятие боли
- **Империо**–Проклятие Контроля над Разумом

ЗАКЛИНАНИЯ И СОСТОЯНИЯ

Исцеляющее заклинание может снять состояния: **ранение**, **проклят** или **без сознания**, если эффект заклинания исцеляет причину состояния.

Защитное заклинание может предотвратить получения Состояния, если эффект заклинания блокирует причину Состояния.

Проклятие может вызвать Состояние **Проклят**, в дополнение к эффекту заклинания.

Проклятие может быть причиной **Травмы** или **Без сознания**, в дополнение к эффекту заклинания.

ИЗУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы можете **выучить новое заклинание** во время занятий, от наставника, из книги или даже с помощью другого ученика. Если другой ученик учит вас, он должен успешно совершить **бросок на помощь кому-то**.

Вам никогда не придётся совершать броски, чтобы выучить заклинание или зелье, если только информация о том, как его произносить или состряпать, каким-то образом не сокрыта.

Вы сразу же изучаете любое **заклинание**, пройденное на уроке, даже если ваше первое использование заклинания было не слишком успешным.

КЛЮЧ

Чары	Лечение
Проклятие	Сглаз
Защита	Зелье
Трансфигурация	
Непростительные заклятия	

*Когда вы изучите заклинание Патронуса, выберите форму своего Патронуса из таблицы на листе "создание персонажа".

**Вы должны пройти тест и получить лицензию от Министерства магии, чтобы трансгрессировать .

*** Для создания портала требуется разрешение Министерства Магии .

ВСТРЕТИТЬСЯ С ОПАСНОСТЬЮ ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Когда вы **встречаетесь с опасностью лицом к лицу**, физической или другого характера, совершите **бросок +Храбрость**.

На 10+, выберите одно:

- Вы выстоите и никто не пострадает.
- Вы не пострадали и нанесли ответный удар угрозе.

На 7-9, выберете одно:

- Вы задеваете угрозу, но она задевает и вас тоже.
- Вы не можете действовать, но угроза отступает.
- Вы бежите, но не испытываете никаких Серьёзных Последствий.
- Вы избегаете Серьёзных Последствий, но вместо вас страдает кто-то другой.

На 6-, получите пункт Опыта. Вы не способны противостоять опасности, и Рассказчик может поведать вам о Серьёзных Последствиях, которые произойдут в результате.

ПОМОЧЬ ИЛИ ПОМЕШАТЬ

Когда вы содействуете, защищаете или иным образом **помогаете кому-то**, или когда вы подставляете подножку, препятствуете или иным образом **мешаете кому-либо**, **бросьте +Верность**. Если цель является вашим Другом или Соперником, вы можете добавить +1 к своему броску.

ДЛЯ ДРУГИХ ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ

На 10+, выберите одно:

- Дайте ему +/-1 к его броску.
- Предотвратите получение Состояния цели.
- Потратьте 1 очко опыта чтобы остановить их.

На 7-9, выберете одну опция выше, но возьмите и одно Состояние как результат ваших усилий.

На 6-, получите пункт Опыта. Вы не в состоянии помочь или помешать и рассказчик может поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.

ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ РАССКАЗЧИКА

На 10+, вы поможете или помешаете им, как вам угодно.

На 7-9, вы помогаете или помешаете им, но (выберите одно)...

- Вы получаете Состояние в процессе.
- Они случайно пострадали при этом.
- Они недовольны тем, как ты так поступаешь.
- Они с подозрением относятся к вашим мотивам.

На 6-, получите пункт Опыта. Вы не в состоянии помочь или помешать им, и рассказчик может поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.

ПРЯЧАСЬ И КРАДУЧИСЬ

Когда вы скрываетесь сами или пытаетесь скрыть что-то, пытаетесь двигаться незаметно, или подобное, совершите **бросок +Хитрость**.

На 10+, вас или что бы вы там ни прятали не обнаружат.

На а 7-9, выбери одно:

- Кто-то или что-то ищет тебя или то, что ты спрятал.
- Кто-то или что-то знает, что вы здесь или что ты что-то спрятал, но не знает, где именно.
- Вы оставили за собой какие-то следы или улики.

На 6-, получите пункт Опыта. Вы или то, что вы скрывали, найдены, и Рассказчик может поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.

ПОЛУЧИТЬ ИСКОМОЕ

Когда вы хотите получить объект или убедить кого-то сделать или подумать что-то, и вы **получаете искомое** с помощью

…честности, переговоров, харизмы или смирения, **бросьте +Храбрость**.

…обмана, мошенничества, коварства или воровства, **бросьте +Хитрость**.

На 10+, вы получаете то, что хотели, без проблем.

На7-9, вы получаете то, что хотели, но (выберите одно)...

- Человек, от которого вы его получили, очень подозрителен.
- Вы должны дать или пообещать что-то взамен.
- Человек, от которого вы получили желаемое, меняет своё отношение к вам.

На 6-, получите пункт Опыта. Вы не получите того, чего хотели, и Рассказчик может поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.

ПОДСТУПИТЬСЯ К ВОЛШЕБНОМУ СУЩЕСТВУ

Когда вы пытаетесь приручить, помочь, получить помощь от магического существа или иным образом приблизиться к нему, **бросьте + Верность**.

На 10+, существо действует так, как вы хотите.

На 7-9, выберите одно:

- Существо действует так, как вы хотите, но вы берете Состояние из-за приложенных усилий.
- Существо действует так, как вы хотите, но оно привлекает нежелательное внимание.
- Существо действует не так, как вы хотите, но оно делает что-то полезное.

На 6-, получите пункт Опыта. Существо становится диким,и Рассказчик может поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.

ОБРЕСТИ ЗНАНИЯ

Когда вы хотите **обрести знания**

... о человеке, объекте, ситуации или месте,

... из разговора, книги, газеты или другого документа,

... или из вашей собственной памяти, **бросьте +Интеллект**.

На 10+, вы получаете желаемое знание. Вы можете задать Рассказчику вопрос, и он должен дать честный ответ. Вы можете спросить:

- Что здесь не то, чем кажется?
- Где же та вещь, которую я ищу?
- Что же это за история такая?
- Как я могу сделать это полезным?
- Неужели они говорят правду?
- Чего же они на самом деле хотят?
- Что я помню об этом?

На 7-9, вы получаете некоторые знания, которые хотели получить. Вы можете задать вопрос Рассказчику. Они должны дать вам честный ответ, но он не обязан давать вам полный ответ.

На 6-, получите пункт Опыта. Вы не уверены, что получили то знание, которое хотели. Вы можете задать Рассказчику вопрос, но он не обязан давать вам полный или честный ответ. Рассказчик может также поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.

БРОСОК

Когда вы делаете что-то, что имеет шанс потерпеть неудачу, и нет **абсолютно** никакого хода, который был применим, вы всегда можете совершить **бросок +одну из своих черт**. Используйте ту черту характера, которая лучше всего соответствует тому, что вы делаете.

На 10+ вы делаете это без проблем. Молодец!

На 7-9 вы достигаете успеха, но за это приходится платить.

На 6- вы не справляетесь с этим, и Рассказчик поведает вам, как все становится хуже, но вы можете получить пункт Опыта.



ОСНОВНЫЕ ХОДЫ
ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

СОТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Когда вы **произносите заклинание**, которое знаете, сначала произнесите заклинание и взмахните палочкой, а затем **бросьте +Магия**. Если вы не знаете заклинания, не произносите заклинание или не размахиваете палочкой, вы должны **потратить пункт удачи**, а затем **бросить +Магия**.

Вам **не нужно совершать бросок**, чтобы произнести заклинание, если нет никаких шансов, что оно не сработает.

В общем, вы **всегда** можете произнести заклинание на **два или более лет** ниже вашего текущего года, если только вы не произносите его в стрессовой ситуации.

На 10+, вы успешно произнесли заклинание так, как хотели.

На 7-9, вы успешно произнесли заклинание, но (выберите одно)...

- Эффект не так силён, как нужно.
- Эффект длится не так долго, как следовало бы.
- Вы привлекаете нежелательное внимание.

На 6-, получите пункт Опыта. Вам не удаётся сотворить заклинание, и Рассказчик может поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.

ДУЭЛЬ

Когда вы становитесь участником **дуэли** волшебников, **бросьте +Магию**, чтобы **сотворить заклинание**, но используйте эти опции:

На 10+, ваше заклинание попадает в оппонента, а его заклинание промахивается!

На 7-9, выберите одно:

- Ваши заклинания сталкиваются в воздухе!
- Ваше заклинание промахивается, но и его тоже!
- Оба заклинания попадают в цель!

На 6-, получите пункт Опыта. Ваше заклинание промахивается, а заклинание противника попадает! Рассказчик поведает вам о Серьёзном Последствии, которое происходит с вами в результате.

Если вы создаёте защитное или исцеляющее заклинание, относитесь к "попаданию" как к блоку или успеху. Дуэль заканчивается, когда ведьма/волшебник уступает или когда они больше не могут произносить заклинания.

ЕСЛИ У ВАС ДУЭЛЬ С ДРУГИМ ГЛАВНЫМ ГЕРОЕМ…

Во-первых, **бросок +Храбрость**. Ведьма/Волшебник с более высоким результатом делает первый ход.

Когда наступает ваша очередь, оба участника машут своими палочками и говорят, какое заклинание они произносят. Затем **бросок +Магия** (ваш противник не совершает бросок). Используйте приведённые выше варианты, чтобы выяснить результат. Затем наступает очередь другой ведьмы/волшебника.

СОСТРЯПАТЬ ЗЕЛЬЕ

Когда вы смешиваете, варите или иным образом **стряпаете зелье**, которое вы знаете, **бросьте +Магия**. У вас должны быть необходимые ингредиенты, способ их приготовить и волшебная палочка. Когда вы стряпаете зелье, которого не знаете, вы должны **потратить пункт Удачи**, а затем совершить **бросок +Магия**.

На 10+, вы успешно создали желаемое зелье.

На 7-9, вы создаёте зелье, но (выберите одно)...

- У него есть какой-то неожиданный побочный эффект.
- Процесс идёт ни шатко ни валко, и вы получаете Состояние.
- Вы случайно приготовили другое зелье (Рассказчик говорит вам, какое именно).

На 6-, получите пункт Опыта. Ваше зелье не выдерживает никакой критики, это провал, и Рассказчик может поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

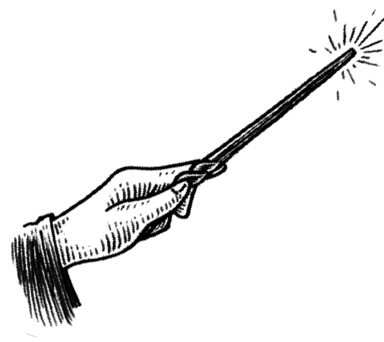
Когда вы **используете магический предмет**, **бросьте +Магия**.

На 10+, объект работает точно так, как ожидалось, и вы используете его в полной мере.

На 7-9, выберите одно:

- Объект делает что-то неожиданное, но полезное.
- Эффект объекта не так силён, как должен быть.
- Объект работает, как и ожидалось, но вы получаете Состояние от его использования.
- Объект работает, но при этом ломается.

На 6-, получите пункт Опыта. Магический объект работает неправильно, и Рассказчик может поведать вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате.



ГОД

ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Имя	Факультет	Год
Имя	Факультет	Год
Имя	Факультет	Год
Имя	Факультет	Год
Имя	Факультет	Год
Имя	Факультет	Год

ПЕРСОНАЖИ РАССКАЗЧИКА

Имя	Роль
Имя	Роль
Имя	Роль
Имя	Роль
Имя	Роль
Имя	Роль

ТАЙНЫ

СПРАВОЧНИК РАССКАЗЧИК



ПРАВИЛА



Квиддич разыгрывается между двумя командами из семи ведьм/волшебников, летающих на мётлах.

Есть четыре мяча:

- **1 Квоффл**, большой мяч, который каждая команда пытается забросить в ворота соперников, за каждый гол присуждая 10 очков.
- **2 Бладжера**, маленькие, тяжёлые мячи, которые зачарованы, чтобы атаковать игроков в Квиддич.
- **1 Золотой Снитч**, крошечный мячик с золотыми крыльями, который зачарован, дабы стремительно летать вокруг поля, его очень сложно заметить. Поймав Золотой Снитч, вы заканчиваете матч и награждаете команду ловцов 150 очками.

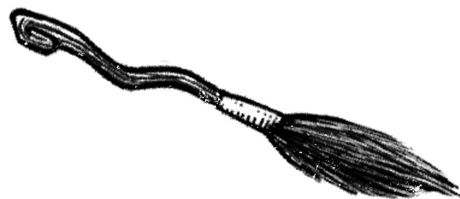
И семь человек в команде:

- **3 Охотника**, которые пытаются бросить Квоффл в ворота другой команды, чтобы получить 10 очков.
- **1 Вратарь**, который охраняет ворота.
- **2 Загонщика**, вооружённые специальными битами, с помощью которых держат Бладжеры подальше от своей команды и пытаются отбить их в игроков соперничающей команды.
- **1 Ловец**, который пытается обнаружить и поймать Золотой Снитч, тем самым заканчивая игру и награждает команду, которая получает его 150 очков.

Матч должен играться на Квиддичном поле, с двумя сторонами по три стойки ворот на каждом конце. Овальное поле, как правило, окружено трибунами для зрителей.

Каждый Факультет имеет свою собственную команду по Квиддичу, с одной игрой против каждого из других домов в течение учебного года. В конце учебного года Кубок по Квиддичу вручается тому Факультету, чья команда набрала наибольшее количество очков за все свои игры в этом году. Победа в матче по Квиддичу также приносит Факультету 50 очков в Кубок Факультета.

Помните, что во время матча по Квиддичу происходит много чего ещё, помимо самого Квиддича! Возможно, вы пытаетесь разгадать тайну на трибунах или уладить личное соперничество на поле. Вы можете сделать все, что угодно, и сделать любой ход, который вы могли бы сделать в любом другом месте истории.





ХОДЫ



СЫГРАЙ МАТЧ ПО КВИДДИЧУ

Когда вы **участвуете в матче по Квиддичу**, выберите одну из следующих позиций: **Загонщик**, **Охотник**, **Вратарь**, **Ловитель**, **Диктор** или **Болельщик**.

Рассказчик выберет кого-то, чтобы начать с **контроля** над матчем, и вручит им этот лист. Когда у вас есть контроль, вы можете сказать, что происходит на поле.

Опишите матч до тех пор, пока ваша команда не соберётся вести рискованную игру, а затем **бросьте...**

+ **Храбрость**, если ваша команда играет дерзко.

+ **Хитрость**, если ваша команда играет грязно.

+ **Интеллект**, если ваша команда играет тактически.

+ **Лояльность**, если ваша команда играет как КОМАНДА.

На 10+, вы сохраняете контроль над матчем, и ваша команда набирает 10 очков!

На 7-9, ни одна из команд не забивает, и вы передаёте контроль над матчем и этот лист слева от вас. Ваша команда не пропускает гол, потому что (Выберите одно)...

- Кто-то из вашей команды мажет или теряет мяч!
- Кто-то из вашей команды попал под удар Бладжера!
- Игра вашей команды идёт не так, как планировалось!
- Команда противников переигрывает вашу!

На 6-, получите пункт Опыта и передайте контроль и этот лист человеку слева от вас. Ваша команда не набирает очков, и рассказчик описывает, как другая команда получает 10 очков. Рассказчик или игрок из противоположной команды также может сообщить вам о Серьёзном Последствии, которое произойдёт в результате вашей неудачной попытки.

ПОЙМАЙ ЗОЛОТОЙ СНИТЧ

В какой-то момент во время матча Рассказчик объявит, что кто-то заметил Золотой Снитч. Если вы контролируете матч, Ловец вашей команды может попытаться **поймать Золотой Снитч**.

Работайте с любым, кто играет роль Ловца, чтобы описать матч до тех пор, пока Ловец вашей команды не поймает Золотой Снитч, а затем совершите бросок...

+ **Храбрость**, если ваш Ловец делает дерзкий манёвр, чтобы поймать Снитч.

+ **Хитрость**, если ваша команда саботирует Ловца противника, чтобы поймать Снитч.

+ **Интеллект**, если ваша команда перехитрит вражеского Ловца, чтобы поймать Снитч.

+ **Лояльность**, если товарищ по команде помогает вашему Ловцу поймать Снитч.

На 10+, вы преуспеваете! Ваша команда ловит Золотой Снитч и заканчивает матч, даруя вашей команде 150 очков.

На 7-9, ваша команда не может поймать Золотой Снитч, но и другая команда тоже. Передайте контроль над матчем и этим листом человеку слева от вас.

На 6-, получите пункт Опыта. Ваша команда не может поймать Золотой Снитч, команда противника получает его и 150 очков. Рассказчик может также рассказать вам о Серьёзном Последствии, которое возникает в результате вашей попытки.



ТЕКУЩАЯ ИГРА



Команда	Счёт



СЕЗОН



Гриффиндор - Пуффендуй	

Слизерин - Пуффендуй	

Гриффиндор - Когтевран	

Когтевран - Слизерин	

Слизерин - Гриффиндор	

Пуффендуй- Когтевран	

РЕЗУЛЬТАТЫ

ГРИФФИНДОР	
ПУФФЕНДУЙ	
КОГТЕВРАН	
СЛИЗЕРИН	

Победитель прошлого года*

*Если вы начали свою историю в этом году, определите прошлогоднего победителя совершив бросок.

 МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ 

- **Перья с Автоответчиком** – Автоматически записывает правильный ответ на вопрос. Используется для обмана.
- **Безоар** – Камень, взятый из желудка козла. Исцеляет большинство ядов.
- **Метла** – Используется для передвижения и для игры в Квиддич. Оседлай её, чтобы летать.
- **Разборный Котёл** – Котёл, который складывается для удобства переноски.
- **Делюминатор** – Устройство в форме зажигалки, которое гасит свет в определённом месте.
- **Карта Мародёров** – Карта, которая изменяется, чтобы отразить реальную область мира, которую она изображает.
- **Вечная Свеча** – Свеча, заколдованная, чтобы гореть бесконечно.
- **Колода Взрывающихся карт** – Колода волшебных карт, которые самопроизвольно взрываются во время игрового процесса.
- **Огнеупорная Одежда** – Предметы одежды (рубашка, перчатки и т. д.), которые защищают владельца от огня.
- **Проявитель врагов** – Зеркало, которое показывает тени ваших врагов, которые становятся более чёткими, чем они ближе к вам.
- **Икотные конфеты** – Шутливые конфеты, вызывающие икоту.
- **Мантия-невидимка** – Плащ наделяющий носителя невидимостью.
- **Волшебная Палатка** – Зачарованный, чтобы быть значительно больше внутри, чем снаружи. Может содержать несколько удобств.
- **Омнинокль** – Бинокль, который может волшебным образом замедлить и воспроизвести то, что видит зритель.
- **Прытко Пишущее Перо** – Перо, которое автоматически записывает то, что произносится в его присутствии.
- **Напоминалка** – Маленький стеклянный шарик, который наполняется красным дымом, когда вы что-то забыли.
- **Самопомешивающийся котёл** – Делает то,что написано на жестянке.
- **Вредноскоп** – Стеклянная линза, которая загорается, вращается и свистит, если кто-то рядом делает что-то нехорошее.
- **Волшебные перья со встроенной проверкой орфографии** – Автоматически исправляет орфографию пользователя.
- **Липучки Уизли** – Пара обуви с присосками на подошве. Используются для хождения по стенам и по потолку.
- **Драже-вонючки** – Небольшие гранулы, которые источают неприятный запах.
- **Маховик времени** – Маленькие песочные часы, которые носят на цепочке вокруг шеи, и позволяющие владельцу путешествовать назад на один час во времени за каждый поворот, вплоть до пяти часов.
- **Фальшивые волшебные палочки-надувалочки** – Выглядят нормально, но когда кто-то пытается произнести заклинание с их помощью, они превращаются в случайный, не палочковый объект.
- **Сквозное зеркало** – Пара зеркал, которые позволяют двум людям разговаривать друг с другом, находясь в разных местах.
- **Волшебные шахматы** – Набор волшебных шахмат, где фигуры зачарованы, чтобы двигаться самостоятельно.

ЛОКАЦИИ

Хогвартс и его Окрестности

Астрономическая Башня
Лодочный Сарай
Кабинет Завхоза
Подземелья
Главная Лестница
Запретный Лес
Хижина Лесника
Большой Зал
Чёрное Озеро
Теплицы и Сады
Гриффиндорская Башня
Кабинет Директора Школы
Больничное Крыло
Хаффлпаффский Подвал
Кухни
Туалеты
Библиотека
Совятник
Ванная комната старост
Поле для Квиддича
Башни Когтеврана
Выручай-Комната
Слизеринские Подземелья
Учительская
Учебные Классы

Хогсмид

Шапка-невидимка
Кабанья голова
Станция Хогсмид
Сладкое королевство
Кафе мадам Паддифут
Визжащая Хижина
Три метлы
Зонко

Косой Переулок, Лондон

Флориш и Блоттс
Банк Гринготтс
Лютный Переулок
Мантии на все случаи жизни
Волшебный Зверинец
Лавка Олливандера
Всё для Квиддича
Слизень и Джиггер
Дырявый Котёл
Ужастики Умников Уизли

ЕЖЕГОДНЫЕ СОБЫТИЯ

Хогвартс-Экспресс
Приветственный Праздник
Отборочные Испытания по Квиддичу
Хэллоуинский Пир
Матчи по Квиддичу
Рождественский Пир
Святочный Бал
Рождественские и Пасхальные Праздники
Экзамены (С.О.В. и Ж.А.Б.А.)
Заключительный Праздничный Пир
Летние Каникулы

МАГИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

Трёхглавый Цербер
Василиск
Соплохвост
Боггарт
Лукотрус
Центавр
Шишуга
Дементор
Докси
Дракон
Огненный Краб
Гуль
Гигант
Гигантский Паук
Гном
Гоблин
Гиппогриф
Эльф Домовик
Каппа
Кельпи
Нарл
Жмыр
Мерроу
Нюхлер
Феникс
Пикси
Сфинкс
Фестрал
Тролль
Единорог
Оборотень
Крылатый конь

 ИМЕНА 

ИМЕНА МАГГЛОВ

Ахмад, Артур, Аврора, Чиветель, Кормак, Дэниел. Дэв, Димитриос, Элени, Эмма, Фатима, Габриэла, Женевьева, Джеймс, Цзин, Джоанна, Лоренцо, Мэгги, Ннеди, Пабло, Пенелопа, Ричард, Рия, Руперт, Скарлетт, Шон, Сьюзен, Терри, Вей, Зои

ИМЕНА ВОЛШЕБНИКОВ

Алекто, Андромеда, Арабелла, Аргус, Ариана, Арсениуй, Огаст, Катберт, Дедалус, Элдред, Элфиас, Эмерих, Эммелина, Филиус, Гризельда, Хелена, Имельда, Людо, Муфалда, Меропа, Ньют, Филлида, Рудольфус, Роланда, Септима, Сильванус, Сибилл, Торфинн, Уилберт, Вильгельмина

ФАМИЛИИ

Адебайо, Али, Бэгшот, Чоудхри, Дэвис, Диас, Дюбуа, Финниган, Гольдштейн, Гринт, Джонсон, Казинский, Хан, Леунг, Макмиллан, Мванги, Огден, Окафор, Патель, Куинн, Рэдклифф, Сантос, Шмидт, Спиннет, Тарковский, Томас, Валентини, Уоррен, Уотсон, Вонг

 КУРСЫ 

ОСНОВНЫЕ	ФАКУЛЬТАТИВЫ
Чары	Нумерология
Защита от тёмных искусств	Астрономия
Травология	Уход за магическими существами
История Магии	Прорицание
Зельеварение	Магловедение
Трансфигурация	Квиддич

✶ Повестка Дня ✶

- Изобразите Школу Волшебства И Магии
- Наполните Жизнь Учеников Тайнами, Чудом, Тьмой И Надеждой
- Играйте Чтобы Узнать, Что Произойдёт